

⚠️ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to www.xbox.com/support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit www.ESRB.org



TEAM UP AND TAKE OVER

You've owned all the spots, got sponsored, skated in the biggest contests, and earned coverage in the most prestigious magazines, including getting named *Thrasher's Skater of The Year*. There's only one thing left to do: start your own business.

Home base is the skater haven Port Carverton. It's the perfect town to start your own skateboard company and build a team of skaters to represent your brand. This place has everything: mega-parks, buttery street lines, tons of visiting pros, and plenty of magazine photographers. Get shredding, scout talent, and build your empire. Next stop: world domination.

COMPLETE CONTROLS

Throw down amazing tricks like the legend that you are using *Skate™ 3's* Flickit control system.

Skitch/Invert/Swing board/Take down	R _Y
Grab object (off board)	R _Y
Pump/Grab	L _Y / R _Y
Retrieve board/Throw (off board)	L _Y
Push off (when bailing)	R _Y
Session marker mode	L _B
Go to session marker	L _B + ⌂
Set session marker	L _B + ⌄
skate.Park editor	L _B + B
Slow motion (in Hall of Meat challenges)	L _Y
Steer, powerslide, revert, body rotation/flips	L _Y
Movement (off board)	L _Y
Flickit tricks, grinds, tweaks, manuals, bail moves	R _Y
Look (off board)	R _Y
Get on/off board	Y
Brake	B
Push	A/X

Jump (off board)

X

Sprint (off board)

A

Hand gestures

○

Restart song

LB + ○

Next track

LB + □

Instant replay

○

Pause menu

□

FLICKIT CONTROLS

Stick sick tricks with a flick of your thumb. Flickit controls give you easy access to a big bag of tricks, from grinds to flips and manuals to varials. Just move ○ in a specific direction or pattern to pull off your trick of choice. With a little practice, you'll put together amazing sequences and epic lines in no time.

Here are some basics to help you get a feel:



OLIE



NOLLIE



KICKFLIP



POP SHUVIT



FS POP SHUVIT



360 POP SHUVIT



360 FLIP

Check the Trick Guide in the pause menu when you're ready to add to your repertoire.

SETTING UP THE GAME

Before getting into the action, set up a gamer profile to save all of your memorable achievements.

GAMER PROFILE

Create a gamer profile to track achievements and save all game progress. A gamer profile must be created in order to play Xbox LIVE®.

■ To create a new gamer profile, press ○ to bring up the Xbox Guide. Select CREATE NEW PROFILE and then press A. Create a profile name using the virtual keyboard.

■ After you create a gamer profile and save it to a storage device, you can customize your profile and set personal settings. When you are signed in with your gamer profile, your achievements are automatically tracked and you can save your game progress.

LINKING YOUR GAMERTAG TO AN EA ACCOUNT

You need to link your Gamertag to an EA Account to access the online features of *Skate 3*. If you have already linked your Gamertag to an EA Account, play online instantly. If you have not linked your Gamertag, you'll be prompted in the game to sign in with an existing EA Account or to create a new EA Account. Once the account is linked to your Gamertag, you can then play online. Linking to an EA Account is easy! All it takes is an e-mail address and a password.

SAVING AND LOADING GAMES

Skate 3 automatically saves your progress after every challenge. Select RESUME CAREER to pick up at your last save point.

GAME SETTINGS

Difficulty

Take it easy or up the ante and set the physics to make things a bit more challenging.

Audio

Set your sound effects and volumes.

Video

Get the best picture, turn subtitles ON/OFF, and change the camera settings for optimal shredding.

Control Settings

Tweak the controls until you skate the way you want to.

Online Settings

Toggle auto sign-in to EA Nation ON/OFF, and check the terms of service.

skate.Feed Settings

Change your skate.Feed settings to determine who gets notified when you do something rad.

MUSIC PLAYER

Listen to the default tunes or customize your playlist to rock the songs you want and nothing else. From the pause menu, select OPTIONS > MUSIC PLAYER.

EXTRAS

Access cheats (not that you need them), enter special codes, and watch the intro video.

PLAYING THE GAME

Success is measured in numbers, so build up the hype machine as you try to sell one million boards. How hard could that be?

GAME SCREEN



Start by choosing your camera, and then select a skater or create one of your own. Pick out the gender, clothes, stance, gear, hair, posture, and favorite skate style. Once you're set up, it's time to session Port Carverton.

SKATE.SCHOOL

Telling people how to do tricks is one thing, but *skate.School* lets you learn by *doing* tricks. Coach Frank walks you through everything step by step, from basic ollies to advanced darkslides. Once you know what works and what doesn't, take your knowledge out for a spin and use it.

BOARD SALES

The fastest way to build a skating career is by selling product, and that means moving boards. Build exposure for your company by destroying spots and getting coverage around Port Carverton—in both Career and Online modes—and watch your board sales soar. Move a cool million boards and your company rules the skateboarding world.

SKATER KNOWLEDGE: You also earn board sales if someone downloads content you've created and shared through *skate.Create*.

TRICKS AND SCORING

 Pull off some tight tricks and earn points for what you did and how well you did it. Individual tricks are scored by complexity, with bonuses for adding some extra style. Spins, tweaks, distance, and air all add up to bigger scores.

TRICK GUIDE

Need a little knowledge? Select TRICK GUIDE via the pause menu and pick a trick from the list. Get a full description, a 3D demo, and tips on how to pull it off.

TRICK ANALYZER

The Trick Analyzer shows you what you're actually doing, as opposed to what you meant to do. Once the trick's done—regardless of passing or failing—the Trick Analyzer overlays the Flickit input required for the trick over a real-time image of how you moved the controls. Toggle it ON/OFF from the Learn menu, accessible from the pause menu.

MANUAL METER

Manuals—balancing on the board's front or rear wheels only—are one way to keep your perfect line flowing. The manual meter shows where you need to move \triangle to achieve and maintain a proper manual. Toggle it ON/OFF from the Learn screen, accessible from the pause menu.

SEQUENCES AND LINES

Any skater can throw down a slick trick if they want, but stringing a sequence of tricks together is what separates ams from pros. String a line of sequences together and your score multiplier lights up.

Keep your landings clean and use manuals if you want to connect one sequence to the next. When all four wheels come down, the sequence is over. When the line ends, you bank the points. Just remember: nobody got famous by repeating themselves. If you keep doing the same tricks in the same sequence, then their point values go down.

SKATER KNOWLEDGE: Port Carverton's skate-friendly citizenry are known for getting stoked for skating, but they aren't chumps. If you act the fool and keep knocking them down, they might chase you and administer a beat-down. Keep at it, and they'll taze you, bro.

GRABS, GRINDS, AND GESTURES

Nothing adds style to your line like the three Gs. Time them wrong and you'll get worked, but throw a grab or grind in there to watch your score go up.

GRABS

Pull either \square or \triangle while airborne to grab your board, or both for a double-grab; release before you land. Remember that some grabs can be done on the ground.

GRINDS

Trick onto any rail, ledge, or hard edge of an object to perform a grind. More distance equals more points, and don't forget you can trick out of your grinds with a Flickit move.

GESTURES

Add a little flair to your tricks. Pick out the gestures you want when creating your skater and map them to \circlearrowright ; press in the direction you want to throw some style into your tricks.

TWEAKS

Grab enough air and you can pull an extra move before you come down. Tweaks are especially tough to complete without bailing because they take more time to execute, but that's why they score so well. If you're feeling it, move \diamond to perform a tweak in mid-air, and experiment with the controls a bit to see what happens.

SINGLE PLAYER MODES

FREE PLAY

 Take a break from hustling boards. Select a skater to play as, select your spot to skate, and then set traffic and pedestrian levels. More skaters and locations are unlocked for Free Play as you progress through Career mode. This is a great mode for filming as you can set up the environment however you like.

Jump out of Career and into Free Play by opening the pause menu, going to the main menu list, and selecting FREE PLAY.

CAREER

 You proved you're a legend, but coverage sells boards. Build up your company from scratch by completing challenges; pretty much every challenge you do gets people hyped about your brand and ultimately sells boards. The sicker you are, the more boards they buy. Move a million boards to win the game. Easy!

SKATER KNOWLEDGE: Skate 3 always loads with Career mode as the default; to access any other mode or feature, open the pause menu (\diamond). Exiting other modes puts you back in Career.

As you generate more coverage for your brand, you'll start seeing your team's logo showing up more and more around town. The more logos you see, the better you're doing.

CALL SKATER

 Want some company? Pull up any unlocked skater to roll with you by selecting CALL SKATER from the pause/main menu.

CHALLENGES

Push yourself around Port Carverton as much as you want, but to progress your career or skate against others online, you've got to take on challenges.

To sign up for a challenge, select one from the challenge map or press \diamond when you skate near a challenge marker. At the end of a challenge, you get a tally of how well you did, what you unlocked, and how many boards you sold.

OWNED!

It's simple: accept a challenge, complete all the objectives, and you've owned it. Reap your rewards and move on.

KILLED IT!

Of course, if you *really* want to sell some boards, raise your profile by going above and beyond what's expected. Get a high enough score and you've killed that challenge, earning bigger rewards as a result.

Not every challenge is killable, but you can always retry an owned challenge to try killing it ... or just for fun. **SKATER KNOWLEDGE:** Owning or killing a challenge unlocks more challenges, famous skaters to play as, new swag to wear, and/or elements to use in your custom skate park. Special teleport markers might unlock too; find them on your map, and select them to instantly go to that spot.

CHALLENGES

Some challenges are restricted to specific game modes. Some can only be owned, and not killed. But any way you play, here are the challenges Port Carverton has to offer:

1-Up

Everybody gets a turn to score a line. Score higher than the last contestant, or you get a letter; get to 1UP, and you're out. Last skater standing wins.

Skate

Copycat the trick thrown down by the competition. Fail, and you're on your way to spelling out S-K-A-T-E, and losing.

Domination

Destroy a spot with 8-15 obstacles. Whoever owns the most obstacles when time runs out is the winner.

Demo

Everybody works together to meet or beat a specific score, so play nice or go home.

Own the Spot (OTS)

Find the iconic skate spots around Port Carverton and nail 'em, and then go back and beat your best score or the best scores thrown down by your buds online.

Own the Lot (OTL)

Make your mark by checking off every objective in a single area. Completed activities are stored, so you can do it over multiple sessions.

Follow the Leader (FTL)

Stay tight as you follow Reda or a pro on a tour of Port Carverton. Fall too far behind, and they'll ditch you.

Deathrace

Go flat out to cross the finish line first. No prob, except for the other skaters looking to beat you.

Photo

Give the photog the sick shots he wants off whatever obstacle he points out to boost your coverage. If it's not good enough, you have to do it again.

Film

Pull off one or more objectives under time and make it look good, because the footy represents what your company is all about.

Hall of Meat (HOM)

There are 206 bones in the human body; break as many of 'em as you can in a single massive bail. Bonus points for doing it with style.

Challenge

Competitive self-abuse, as you strive to work yourself more than the competition before time runs out.

Hall of Meat (HOM)

You get three shots to nab the high score on a particular spot. Unfortunately, so does your competition.

Battle

Multi-round, hosted contests split between single best trick formats and go-for-broke jams (or both). Total score across all rounds decides the winner.

Spot Battle

Contests

Compete

SKATER KNOWLEDGE: Trigger a bail at any time by pressing and holding \triangle and pulling \square at the same time, and increase your Hall of Meat score by jumping off, pulling a gesture, and orienting your body *like you totally meant to do that*.

SESSION MARKERS

Why waste time pushing up a hill every time you bomb it? Set a session marker right where you're standing by holding \triangle and then pressing \diamond . Now you can instantly teleport right back to that spot just by holding \triangle and then pressing \diamond . Some challenges automatically set session markers for you, but you can set one (and only one) of your own anywhere, at any time.

CHALLENGE MAPS

Don't feel like scouting the whole town for a decent spot to shred? Go to your challenge map (for Career or Online) from the pause menu, find a location just waiting to be sessioned, and then teleport right to the challenge you want to try. Also see any unlocked teleport markers you can use to save time.

TEAMS

A company is only as good as its team, and it's your job to put together the best teams you can to represent your company. You'll roll with two different teams; one offline in Career mode, one for online fun.

SKATER KNOWLEDGE: There's plenty of graphics in-game to choose your team logo from, but you can also create your own logo with the *Skate 3* Graphic Creator at skate.ea.com. Just attach it to your gamertag and download it to the game.

THE CAREER TEAM

 Reach certain milestones in your career, and skaters will want to get hooked up by your company. Recruit them and they'll represent you and your brand. You can play as members of your team during certain photo and film challenges and Free Play. They're also available if you use the Skate With feature in non-challenge modes.

Manage your team and yourself from the My Career Team screen, off the Career Main list on the pause menu.

THE ONLINE TEAM

 Hook up with other live players and tear up Port Carverton. You can only belong to one online team at a time.

Go to the pause menu and select ONLINE TEAM from the Xbox LIVE menu to start or join an online team. If you start one yourself, you're the owner; invite other players who want to join your team. As the team owner, you also name the team, manage the roster, decide what content created by team members represents the team, and set the various tags used to identify your team.

Total cash and board sales earned from completing online team challenges by the online team is viewable, but actual amounts are awarded to individual members, not the team.

SKATER KNOWLEDGE: A player's (shared) created content becomes part of the online team's content collection. Owners can single content out as representing the team, making it viewable to any online player on any team. Leaving a team removes those assets from the team lists, though it is still available to members who already downloaded it.

Select JOIN A TEAM to see a list of online teams who are currently recruiting and what their current needs are. Apply to any team that seems to fit your style or skill set.

CONTACTS

 Select CONTACTS from the Xbox LIVE menu to keep up with your friends, teammates, and strangers you schooled recently.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® brings more of the entertainment you love right to your living room. Raise the curtain on your own instant movie night with thousands of HD movies, TV shows, and videos downloaded in a snap from Xbox LIVE and Netflix. Find the perfect game for any player with a free trial of hundreds of titles from the largest library available. With downloadable Game Add-Ons like maps, songs, weapons and levels, you'll get more out of every game by putting more into it. And don't forget to connect and play with friends wherever they happen to be. With Xbox LIVE, your fun never ends.

EA ACCOUNT REQUIRED TO ACCESS ONLINE FEATURES, INCLUDING SHARE FEATURE. SHARE FEATURE
REQUIRES REGISTRATION WITH ENCLOSED SERIAL CODE WHICH IS LIMITED TO ONE EA ACCOUNT PER
SERIAL CODE AND IS NON-TRANSFERABLE. SHARE FEATURE SERIAL CODE EXPIRES MAY 11, 2011. EA
ONLINE TERMS & CONDITIONS AND FEATURE UPDATES ARE FOUND AT WWW.EA.COM. YOU MUST BE
13+ TO REGISTER WITH EA ONLINE. INCLUDES SOFTWARE THAT COLLECTS DATA ONLINE NECESSARY
TO PROVIDE INGAME ADVERTISING. EA MAY PROVIDE CERTAIN INCREMENTAL CONTENT AND/OR
UPDATES FOR NO ADDITIONAL CHARGE, IF AND WHEN AVAILABLE.

EA MAY RETIRE ONLINE FEATURES AFTER 30 DAYS NOTICE POSTED ON WWW.EA.COM.

CONNECTING

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to WWW.XBOX.COM/LIVE/COUNTRIES.

FAMILY SETTINGS

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service. And set time limits on how long they can play. For more information, go to WWW.XBOX.COM/FAMILYSETTINGS.

Chill with your friends or make it personal by challenging others to one of many online challenge modes. Log on at any time from the pause menu.

FREESKATE

No stress, no agenda. Just skate around on your own, with your online team or with some friends. You can always make—or get into—trouble later.

Team freeskate is available for players who want to freeskate with their team members.

ONLINE CHALLENGES

 Freeskate ends when a challenge is proposed and accepted. Propose one yourself via the online challenge map, or accept a challenge someone else paints on you. When the challenge is finished, players return to freeskate.

Online challenges may differ slightly from their Career counterparts to allow two or more players to share the objectives, either as a team or individually. Either way, owning or killing an online challenge sells boards going towards your Career tally.

Team Participate in team-based events

Unranked Compete for bragging rights.

Ranked Earn board sales, and brag about your place on the leaderboards afterwards.

Career Shred with a friend and pull down even bigger payoffs by killing challenges together.

SKATE.CREATE

 Share your talent with the world. Make videos or design the ultimate skatepark... it's up to you and your imagination. Upload your creations directly from the game to skate.ea.com, where other players can browse and download your stuff, earning you board sales for your career. Select CREATE under the pause menu to get started.

SKATE.PARK

Skaters know what makes a skatepark epic. And once you reach a certain milestone in Career, you get your shot at designing your very own skater nirvana.

The skate.Park editor gives you access to a large, open space just waiting to be made into the ultimate location. You get instant access to a few objects to place wherever you want with the skate.Park editor. More obstacles unlock as you complete more challenges in-game.

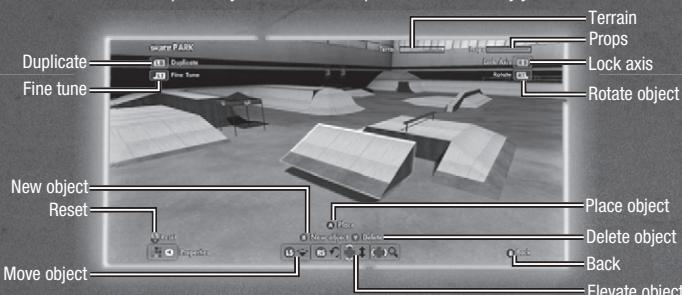
When your custom park has achieved perfection, host unranked online freeskate sessions in it. Anything you create can be saved and uploaded to skate.ea.com via the skate.Park browser.



SKATE.EA.COM

SKATE.PARK EDITOR

Use the skate.Park editor to spawn in your obstacles and position them the way you want them.



Visit the interactive tutorials from the pause menu for tips on building parks like a pro.

TERRAIN PIECES

Any stationary geometric surface on which you can skate is a Terrain Piece. But there's no reason they have to obey those pesky laws of physics; terrain pieces can be spawned, oriented, and attached to other terrain pieces, or stuck on walls, or left floating in mid-air. Because gravity is for suckers.

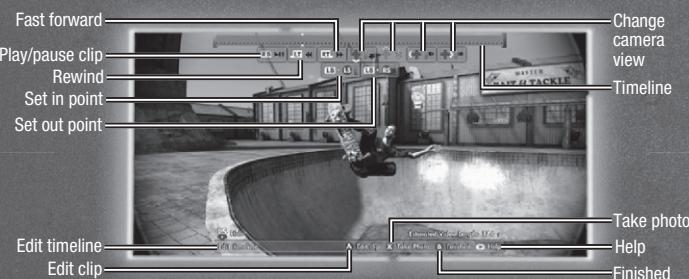
Unlock more skate.Park locations to unlock Vert, Plaza, and Mega terrain pieces. Win unique terrain pieces by completing Own the Spot challenges.

PROPS

Props are rails, benches, banners, or any other kind of stationary or movable object in the world that's just sitting there, waiting for you to jump a board on it. Bump them, push them around or otherwise mess with them. They always react to physics, and make skaters very happy.

REPLAY EDITOR

Record a heroic slam or a harsh bail and then share that wealth with the online community. Open the Replay Editor at any time by pressing **BACK** to bring up a clip of the last 90 seconds of gameplay.



Once you're finished editing your clip, press **B** and select SAVE REPLAY to save it to your skate.Reel for personal use, or select Upload Video to upload it to skate.ea.com for everybody to enjoy.

You can also select REPLAY EDITOR from the pause menu/Create screen.

SKATE.REEL

Watch your saved photos and clips or browse others' equally educational films by selecting SKATE.REEL from the pause menu/Create screen. You can also re-edit your old clips by selecting MY REPLAYS.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties are limited to the period of 90 days. All implied warranties, including warranties of merchantability, fitness for a particular purpose, and non-infringement, are limited to the period of 90 days. Electronic Arts is liable for direct, incidental, and consequential damages for any loss of property, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the existence of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

Returns Within the 90-Day Warranty Period

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA Warranty Information

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warranty.ea.com>

Automated Telephone Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

US 1 (650) 628-1001

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty

9001 N I-35 Suite 110

Austin, TX 78753

Notice

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved.

Technical Support Contact Info

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://techsupport.ea.com>.

Telephone Support: Technical Support is also available from 8am to 5pm PST by calling us at (650) 628-1001. No hints or codes are available from (650) 628-1001.

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
9001 N I-35 Suite 110
Austin, TX 78753

YOU PLAYED THE GAME. NOW PLAY THE MUSIC.
EA SOUNDTRACKS AND RINGTONES
AVAILABLE AT WWW.EA.COM/EATRAX/

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, SKATE and the SKATE logo are trademarks of Electronic Arts Inc. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2010 Criterion Software Ltd. and its Licensees. All sponsored products and company names, brand names, logos and trademarks are the property of their respective owners.

This game incorporates dynamic advertising technology offered by Massive Inc., which enables advertising to be temporarily uploaded into the game on your PC or console, and replicated when you are online. Massive Inc. logs information that is needed to measure presentation of and serve advertising to the appropriate geographic area and the right location within the game. Logged data may include Internet Protocol Address or gamer tag, in-game location, length of time an advertisement was visible, size of the advertisement, and angle of view. This information may be used to calculate the number of unique and repeat views of dynamic in-game advertising. The logged information is not used to personally identify you. This ad serving technology is integrated into the game; if you do not want to use this technology, do not play the game while connected to the Internet. For more information see EA's privacy policy at privacy.ea.com or visit <http://www.massiveincorporated.com>.



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360^{MD} et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à www.xbox.com/support.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

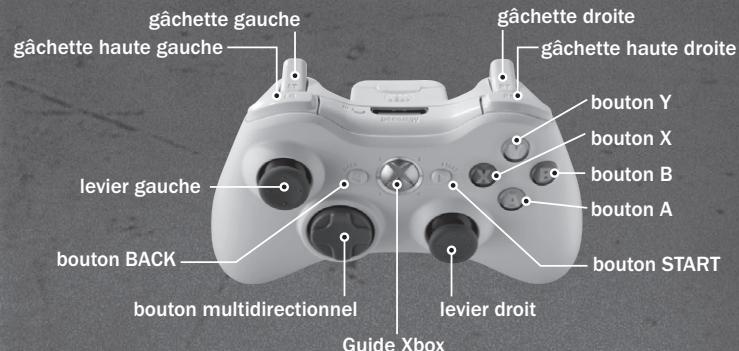
Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symbols apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org



L'UNION FAIT LA FORCE!

Tu as dominé les spots les plus connus, signé d'importants contrats, fait la une des magazines les plus prestigieux... et même obtenu le titre de Planchiste de l'année, décerné par *Thrasher*! Il ne te reste plus qu'une seule chose à faire : monter ta propre affaire.

Installe-toi à Port Carverton, le paradis des planchistes. C'est la ville idéale pour créer ta propre entreprise de planche et assembler une équipe de planchistes talentueux qui portera haut les couleurs de ta marque! À Port Carverton, il y a tout ce qu'il faut : des skateparks de malade, des lignes fantastiques, et des tonnes de planchistes pro et de photographes! Rends-toi aux quatre coins de la ville à la recherche de nouveaux talents et construis ton empire. Ton seul objectif : la domination mondiale.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

Confirme ta réputation de légende de la planche et fais des tricks incroyables à l'aide des commandes Elickit de *SkateMC* 3.

Faire du skitching/Passer en invert/Manier la planche/Descendre	RB
Saisir un objet (à pied)	RB
Pomper/Grabber	LT / RT
Récupérer/Lancer la planche (à pied)	LT
Repousser (pendant une chute)	RT
Mode Marqueur de session	LB
Accéder au marqueur de session	LB + ⌂
Placer marqueur de session	LB + ⌂
Éditeur de skate.Park	LB + B
Ralenti (défi Boucherie)	LT
Déplacements, powerslides, revert, rotations et flips	L
Déplacement (à pied)	L
Commandes Flickit, grinds, tweaks, manuals, mouvements pendant les chutes	R
Regarder aux alentours (à pied)	R

Monter ou descendre de la planche	Y
Freiner	B
Pousser	A/X
Sauter (à pied)	X
Courir (à pied)	A
Gestuelles	↔
Réinitialiser chanson	LB + ↔
Chanson suivante	LB + ↔
Rediff instantanée	↔
Menu de pause	START

COMMANDES FLICKIT

Enchaîne les tricks d'un seul coup de pouce! Les commandes Flickit te permettent d'exécuter facilement des tonnes de figures, des grinds aux flips en passant par les manuals et les varials. Bouge **↔** dans une direction spécifique pour faire le trick de ton choix. Avec un peu d'entraînement, tu exécuteras facilement des séquences géniales et des lignes épiques!

Voilà déjà quelques commandes de base :



Consulte le Guide des tricks dans le menu de pause pour apprendre de nouveaux tricks.

CONFIGURATION DU JEU

Avant de plonger au cœur de l'action, tu dois créer un profil pour pouvoir sauvegarder tes plus grandes réussites.

PROFIL DE JOUEUR

Crée un profil de joueur pour sauvegarder tes progrès et tous tes succès. Un profil de joueur est indispensable pour jouer sur Xbox LIVE®.

- Pour créer un profil de joueur, appuie sur **☰** pour afficher le Guide Xbox. Sélectionne CRÉER UN NOUVEAU PROFIL et appuie sur **A**. Entre un nom de profil à l'aide du clavier virtuel.
- Après la création et la sauvegarde de ton profil de joueur, tu peux ensuite le personnaliser et régler tes paramètres personnels. Lorsque tu es connecté avec ton profil de joueur, tes succès sont automatiquement pris en compte et tu peux sauvegarder tes progrès.

ASSOCIER TON ID DE JOUEUR À UN COMPTE EA

Tu dois associer ton ID de joueur à un compte EA afin d'accéder aux services en ligne de *Skate 3*. Si ton ID de joueur est déjà associé à un compte EA, tu peux jouer en ligne sans plus attendre. Si tu n'as pas encore associé ton ID de joueur à un compte EA, une invite s'affichera au démarrage du jeu pour te proposer de te connecter à ton compte EA ou d'en créer un nouveau. Une fois le compte EA lié à ton ID de joueur, tu peux jouer en ligne. Cette procédure est très simple. Tout ce qu'il te faut, c'est une adresse de courriel et un mot de passe!

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Skate 3 sauvegarde automatiquement tes progrès après chaque défi. Sélectionne REPRENDRE CARRIÈRE pour recommencer la partie au dernier point de sauvegarde.

PARAMÈTRES DE JEU

Difficulté	Choisis ton niveau de difficulté et modifie les règles physiques pour corser les choses!
Audio	Modifie les effets et le volume sonore.
Vidéo	Change les options vidéo, et modifie les paramètres des sous-titres et de la caméra.
Paramètres commandes	Change les commandes pour rouler à ta manière.
Paramètres en ligne	Modifie les paramètres de connexion à EA Nation et consulte les conditions d'utilisation.
Paramètres skate.Flux	Détermine les options et les notifications du mode skate.Flux.

LECTEUR DE MUSIQUE

Tu peux soit écouter les chansons par défaut, soit modifier à ta guise la liste de lecture. À partir du menu de pause, sélectionne OPTIONS puis LECTEUR MUSIQUE.

EXTRAS

Accède aux astuces (même si on sait tous que tu n'en as pas vraiment besoin), entre des codes spéciaux ou regarde la vidéo d'intro.

COMMENT JOUER

La réussite se mesure au talent, mais également au bilan comptable. Vends des millions de planches et le monde sera à tes pieds!

ÉCRAN DE JEU



Choisis ton type de caméra favori puis sélectionne ou crée ton planchiste. Homme ou femme, type de fringues, goofy ou regular, équipement, coiffure et style : à toi de choisir! Quand tu te sens d'attaque, pars à l'assaut de Port Carverton!

SKATE.ÉCOLE

C'est bien beau la théorie mais, à la skate.École, on passe à la pratique! L'entraîneur Frank te fait passer chaque leçon pas à pas, depuis les ollies les plus basiques jusqu'aux darkslides les plus difficiles. Une fois que tu as compris comment ça marche, il ne te reste plus qu'à prouver l'étendue de ton talent au monde entier!

VENTES DE PLANCHES

Le moyen le plus rapide de lancer ta Carrière, c'est de vendre des produits, en l'occurrence des planches. Donne de l'importance à ta marque en dominant des spots et en filmant des super sessions dans Port Carverton, en modes Carrrière et en ligne, et tes ventes vont décoller! Vends un million de planches et tu deviendras le numéro un du monde de la planche.

En te rapprochant du million magique, certaines étapes déverrouillent de nouvelles occasions en mode Carrrière.

LE SAVAIS-TU? Tu vends également des planches si quelqu'un télécharge un contenu que tu as créé et partagé avec le mode skate.Création.

TRICKS ET POINTS

 Tu gagnes des points en fonction de la complexité et de l'exécution de tes tricks. Les spins, les tweaks, la distance horizontale et verticale, sans oublier le style avec lequel tu réussis tes figures, entrent tous en ligne de compte.

GUIDE DES TRICKS

Besoin d'un aide-mémoire? Sélectionne GUIDE DES TRICKS à partir du menu de pause et choisis un trick dans la liste. Une description complète s'affiche ainsi qu'une démo 3D et des conseils pour t'aider à le réussir.

ANALYSEUR DE TRICKS

L'analyseur de tricks te montre ce que tu fais et non pas ce que tu veux faire. Une fois le trick effectué (que tu l'as réussi ou raté), l'analyseur de tricks superpose l'entrée Flickit du trick à une image en temps réel de la commande que tu as exécutée. Tu peux activer ou désactiver cette option dans le sous-menu Apprendre, accessible à partir du menu de pause.

JAUGE DE MANUAL

Les manuals consistent à rouler uniquement sur les roues avant ou arrière de la planche. C'est la manœuvre idéale pour assembler une ligne de feu. La jauge de manual te montre comment bouger  afin de tenir ton manual le plus longtemps possible. Tu peux activer ou désactiver cette jauge dans le sous-menu Apprendre, accessible à partir du menu de pause.

SÉQUENCES ET LIGNES

Chaque planchiste peut sortir des tricks comme il l'entend, mais ce sont les séquences enchaînant un grand nombre de figures qui différencient les pros des débutants. Fais un enchaînement de séquences et ton pointage montera en flèche!

Soigne tes atterrissages et utilise des manuals si tu veux connecter une séquence à la suivante. Quand tes quatre roues touchent le sol, ta séquence est finie. A la fin de la ligne, tu engranges les points. Mais attention : personne n'est devenu célèbre en se répétant. Si tu refais les mêmes tricks dans une même séquence, tu gagnes de moins en moins de points.

LE SAVAIS-TU? Les habitants de Port Carverton ont beau aimer la planche, il ne faut pas non plus les prendre pour des imbéciles. Si tu abuses et que tu les renverses, tu risques de passer un sale quart d'heure. Et si tu insistes, ça risque de faire des étincelles!

GRABS, GRINDS ET GESTUELLES

Pour donner du style à tes lignes, pense aux trois GI. Si tu manques le bon moment, c'est le vautrage assuré, mais si tu arrives à faire un grab ou un grind, ton pointage en bénéficiera!

GRABS

Appuie sur  ou  dans les airs pour grabber ta planche, ou sur les deux boutons simultanément pour faire un double grab. N'oublie pas de relâcher les boutons avant d'atterrir. Tu peux également exécuter certains grabs au sol.

GRINDS

Fais un trick sur un rail, une rampe ou le rebord d'un objet pour faire un grind. Plus tu le tiens, plus tu gagnes de points. N'oublie pas que tu peux sortir d'un grind avec un mouvement Flickit.

GESTUELLES

Donne du panache à tes tricks! Choisis tes gestuelles en créant ton planchiste puis affecte-les à . En cours de partie, appuie sur le bouton de ton choix pour donner du style à tes tricks.

TWEAKS

Si tu tiens assez longtemps en l'air, tu pourras effectuer un mouvement supplémentaire avant de toucher le sol! Les tweaks sont très difficiles à réussir parce qu'il faut plus de temps pour les exécuter, mais c'est pour cette raison qu'ils valent plus de points. Si tu t'en sens capable, bouge  pour effectuer un tweak en l'air et teste les commandes pour voir ce qui se passe.

MODES SOLO

JEU LIBRE

 Fais une pause loin des affaires. Sélectionne un planchiste à incarner, choisis ton spot puis définis les niveaux de trafic et de piétons. Des zones et des planchistes additionnels sont déverrouillés pour le mode Jeu libre à mesure que tu progresses dans le mode Carrière. C'est le mode de jeu idéal pour filmer des séquences mémorables, car tu peux entièrement modifier ton environnement.

Quand tu es en mode Carrière, ouvre le menu de pause puis sélectionne JEU LIBRE afin de t'envoyer une belle session!

CARRIÈRE

 Ta réputation légendaire te précède mais, pour vendre des planches, tu dois surtout bénéficier d'une bonne exposition médiatique. Façonne ton entreprise de A à Z et enchaîne les défis afin de promouvoir ta marque et d'augmenter tes ventes. Plus ton équipe sera connue, plus tu vendras de planches. Vends-en plus d'un million pour finir le jeu. A toi de jouer!

LE SAVAIS-TU? Le mode Carrière est chargé par défaut au démarrage de *Skate 3*. Pour accéder à un autre mode de jeu, ouvre le menu de pause en appuyant sur . Si tu quittes l'un des ces modes de jeu, tu reviendras automatiquement à ta Carrière.

Plus ta marque sera réputée, plus tu verras son logo dans Port Carverton. Plus tu vois de logos, mieux ta marque se porte.

APPELER UN PLANCHISTE

 Tu veux un peu de compagnie? À partir du menu de pause ou du menu principal, sélectionne APPELER SKATEUR afin de taper une session d'anthologie avec l'un des planchistes disponibles!

DÉFIS

Tu peux te lâcher tant que tu veux dans Port Carverton, mais pour faire progresser ta Carrière ou jouer contre d'autres planchistes en ligne, tu dois relever des défis!

Pour relever un défi, choisis-en un dans la carte des défis ou appuie sur  quand tu roules près d'un marqueur de défi. A l'issue d'un défi, un récapitulatif t'indique tes performances, les éléments que tu as déverrouillés et le nombre de planches vendues.

PRENDRE UN DÉFI

Pour prendre un défi, rien de plus simple : accepte un défi et accomplis tous tes objectifs! Récolte les récompenses et passe au suivant.

EXPLOSER UN DÉFI

Si tu veux vraiment vendre un max de planches, tu peux essayer d'en faire plus que ce que l'on te demande. Fais péter le compteur de point pour « exploser » le défi et récupérer de grosses récompenses!

Tu ne peux pas exploser tous les défis, mais tu peux toujours retenir un spot que tu as déjà pris afin de l'exploser... ou pour le plaisir!

LE SAVAIS-TU? Prendre ou exploser un défi déverrouille d'autres défis, des planchistes célèbres à incarner, de nouvelles fringues et/ou des éléments à utiliser dans le mode skate.Park. Des marqueurs de téléportation spéciaux peuvent également être déverrouillés; sélectionnes-en un sur la carte pour aller instantanément à l'endroit correspondant.

DÉFIS

Certains défis sont limités à des modes de jeu spécifiques, ou bien peuvent être uniquement pris et pas explosés. Quoi qu'il en soit, voici les défis que propose Port Carverton :

1-Up

Tout le monde tente une ligne à tour de rôle. Si tu ne fais pas un meilleur pointage que le concurrent précédent, tu obtiens une lettre; arrivé à 1UP, tu es éliminé. Le gagnant est le dernier planchiste en lice.

S.K.A.T.E.

Reproduis les tricks de tes concurrents. Si tu te plantes, tu obtiens une lettre. Si tu épelles le mot S-K-A-T-E, c'est perdu!

Domination

Explose un spot composé de 8 à 15 obstacles. Le gagnant est celui qui a passé le plus d'obstacles à la fin du temps imparti.

Démo

Tout le monde s'entraîne pour atteindre un pointage donné. Joue-la collectif ou rentre à la maison!

Prends le spot

Trouve les spots de planche mythiques de Port Carverton et prends-les, puis bats ton meilleur score ou ceux de tes amis en ligne.

Prends le quartier

Remplis chaque série d'objectifs d'une zone spécifique. Les activités réussies sont emmagasinées en mémoire, tu peux donc les effectuer en plusieurs sessions.

Suis le leader

Accroche-toi et suis Reda ou un pro à travers Port Carverton. Si tu te laisses distancer, c'est foutu!

Deathrace

Mets le turbo pour franchir la ligne d'arrivée en premier. Le problème, c'est que les autres planchistes ne vont pas te faire de cadeaux.

Photo

Offre à ton photographe des super clichés sur l'obstacle qu'il te désigne, afin d'améliorer ta couverture médiatique. Si tu tombes, tu dois recommencer.

Vidéo

Accomplis un ou plusieurs objectifs en temps limité, et soigne bien ton style afin de promouvoir ta marque.

Défi Boucherie

Il y a 206 os dans le corps humain; brises-en un maximum en une seule chute spectaculaire. Plus tu y mets du style, plus tu gagnes de points.

Bataille Boucherie

Concours de masochisme! Essaie de te planter encore plus violemment que tes concurrents avant la fin du temps imparti.

Bataille de spot

Tu dispose de trois essais pour décrocher le meilleur pointage sur un spot spécifique. Malheureusement, la concurrence aussi!

Contests

Participe à des concours sur plusieurs manches, répartis entre concours de Best Trick et Jams incroyables (ou les deux). Le gagnant est celui qui obtient le meilleur pointage de toutes les manches.

LE SAVAIS-TU? Tu peux te vautrer à n'importe quel moment en appuyant longuement sur  puis en appuyant sur  simultanément. Augmente ton score Boucherie en partant dans le décor, en faisant une gestuelle spéciale et en orientant ton corps dans tous les sens.

MARQUEURS DE SESSION

Pourquoi perdre du temps à remonter la pente d'une colline chaque fois que tu veux la descendre? Définis un marqueur de session en appuyant longuement sur  et en appuyant sur . Tu peux ensuite te téléporter instantanément à cet endroit en appuyant longuement sur  puis en appuyant sur .

Certains défis placent automatiquement un marqueur de session à ton intention, mais tu peux en définir un (et un seul) n'importe où, n'importe quand.

CARTES DES DÉFIS

Tu n'as pas envie de parcourir toute la ville pour accéder à des spots intéressants? Ouvre ta carte des défis (en Carrière ou en ligne) à partir du menu de pause, trouve un endroit qui ne demande qu'à être ridé et téléporte-toi jusqu'au défi que tu veux relever. Cette carte intègre également tous les téléporteurs que tu as déverrouillés.

ÉQUIPES

Une marque ne brille que par l'équipe qui la représente! À toi de monter les meilleures équipes possibles, deux en l'occurrence : une première en mode Carrière et une deuxième pour t'éclater en ligne.

LE SAVAIS-TU? Skate 3 regorge de motifs pour définir le logo de ton équipe, mais tu peux aussi créer le tien à l'aide du créateur de motifs sur skate.ea.com (site en anglais). Associe ta création à ton ID de joueur et télécharge-la dans le jeu.

ÉQUIPE DE CARRIÈRE

 À certaines étapes de ta Carrière, des planchistes vont te demander de les commander. Recrute-les et ils vous représenteront, toi et ta marque. Tu peux incarner les membres de ton équipe durant certains défits Photo et Vidéo ainsi qu'en jeu libre. Tes coéquipiers sont également accessibles si tu utilises la fonction « Skater avec » dans les modes hors défis.

Gère ton équipe et ta Carrière dans l'écran Mon équipe Carrière, auquel tu peux accéder à partir de la liste principale Carrière du menu de pause.

ÉQUIPE EN LIGNE

 Rejoins d'autres joueurs en ligne et partez ensemble à l'assaut de Port Carverton. Tu ne peux faire partie que d'une seule équipe en ligne à la fois.

Accède au menu de pause et sélectionne ÉQUIPE EN LIGNE à partir du menu Xbox LIVE pour créer ou rejoindre une équipe en ligne. Si tu en crées une, tu en seras d'office le propriétaire. Invite ensuite d'autres joueurs à rejoindre ton équipe. En tant que propriétaire, tu peux aussi nommer l'équipe, gérer ses membres, choisir un contenu qui représente l'équipe et définir les différents mots-clés qui l'identifient.

Tu peux également consulter l'argent total que vous avez amassé et le nombre de planches que vous avez vendues en réussissant des défis d'équipe en ligne, mais n'oublie pas que ces montants sont décernés à chaque membre et non à l'équipe.

LE SAVAIS-TU? Le contenu créé et partagé par un joueur intègre automatiquement les contenus de son équipe en ligne. Le propriétaire de l'équipe peut choisir un contenu qui représente l'équipe, auquel cas tout les joueurs en ligne, toutes équipes confondues, peuvent le visionner. Quand un joueur quitte une équipe, son contenu est retiré de la liste de son équipe, mais il reste disponible pour les membres qui l'ont déjà téléchargé. Sélectionne REJOINDRE UNE ÉQUIPE pour voir la liste et les détails des équipes en cours de recrutement. Propose ta candidature aux équipes qui correspondent à ton style ou à ton niveau.

CONTACTS

 Sélectionne CONTACTS à partir du menu Xbox LIVE pour retrouver tes amis et tes coéquipiers, ou pour contacter des joueurs avec qui tu as roulé récemment.



SKATE.EA.COM

Xbox LIVE

Xbox LIVE^{MD} vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.

L'ACCÈS AUX SERVICES EN LIGNE ET À LA FONCTION DE PARTAGE REQUIERT UN COMPTE EA. LA FONCTION DE PARTAGE REQUIERT UN ENREGISTREMENT AVEC LE CODE DE SÉRIE FOURNI (ENREGISTREMENT NON TRANSFÉRABLE ET LIMITÉ À UN SEUL COMPTE EA PAR CODE DE SÉRIE). LE CODE POUR LA FONCTION DE PARTAGE EST VALABLE JUSQU'AU 11 MAI 2011. LES CONDITIONS D'UTILISATION ET LES MISES À JOUR DE FONCTIONS SONT DISPONIBLES À L'ADRESSE WWW.EA.COM. VOUS DEVEZ ÊTRE ÂGÉ D'AU MOINS 13 ANS POUR ADHÉRER À EA ONLINE. INCLUT UN LOGICIEL DE COLLECTE DE DONNÉES EN LIGNE PERMETTANT L'AFFICHAGE DE PUBLICITÉ DANS LE JEU. EA PEUT OFFRIR DU CONTENU SUPPLÉMENTAIRE ET/OU DES MISES À JOURS SANS FRAIS ADDITIONNELS, LE CAS ÉCHEANT.

EA SE RÉSERVE LE DROIT D'INTERROMPRE LES SERVICES EN LIGNE APRÈS UN PRÉAVIS DE 30 JOURS PUBLIÉ SUR LE SITE WWW.EA.COM.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site WWW.XBOX.COM/LIVE/COUNTRIES.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site WWW.XBOX.COM/FAMILYSETTINGS.

Fais tranquillement de la planche avec tes amis ou déifie tes rivaux dans les nombreux modes de jeu en ligne. Connecte-toi à tout moment à partir du menu de pause.

SKATE LIBRE

Pas de prise de tête! Parcours librement la ville sur ta planche avec tes amis ou ton équipe en ligne. Tu pourras replonger plus tard dans la fureur de la compétition.

Si tu veux rouler avec les membres de ton équipe, sélectionne le mode Skate libre en équipe.

DÉFIS EN LIGNE

Le Skate libre prend fin quand tu proposes ou acceptes un défi. Tu peux soumettre de nouveaux défis via la Carte des défis en ligne, ou en accepter quand d'autres joueurs t'en proposent. Dès qu'un défi est terminé, tu reviens au mode Skate libre.

Les défis en ligne peuvent différer des défis disponibles en mode Carrière, afin de permettre à deux joueurs ou plus d'y prendre part, en équipe ou individuellement. N'oublie pas que si tu prends ou exploses des défis en ligne, ton compteur de planches vendues dans le mode Carrière s'envolera en conséquence!

Équipe

Participe à des défis par équipe.

Sans classement

Éclate-toi en ligne avec d'autres joueurs!

Avec classement

Vends un maximum de planches afin de monter dans les classements!

Carrière

Avance dans ta Carrière en ligne avec un ami et double ton compteur de points en remportant des défis en duo.

SKATE CRÉATION

Partage ton talent avec le monde entier. Laisse parler ta créativité : produis des vidéos ou conçois le skatepark ultime. Transfère tes créations sur SKATE.EA.COM (site en anglais) et mets-les à la disposition des autres joueurs de la communauté afin de vendre toujours plus de planches. Sélectionne CRÉER à partir du menu de pause pour commencer.

SKATE PARK

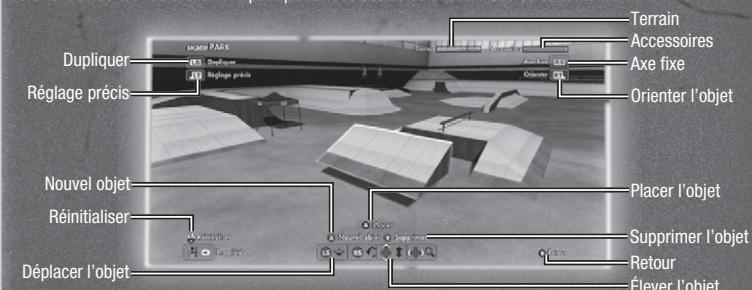
Chaque planchiste possède ses parks de prédilection. Une fois que tu auras suffisamment avancé dans ta Carrière, tu pourras passer au niveau supérieur et créer le skatepark de tes rêves!

Avec d'innombrables options de création, tu n'auras que l'embarras du choix. Accède à des tonnes d'objets et place-les où tu veux grâce à l'éditeur de Skate.Park. Déverrouille des éléments inédits en remportant de nouveaux défis dans le mode Carrière.

Une fois ton skatepark terminé, tu pourras y héberger des sessions de Skate libre en ligne (sans classement). Toutes tes créations peuvent être sauvegardées puis transférées sur EA.SKATE.COM (site en anglais) depuis le navigateur Skate.Park.

ÉDITEUR DE SKATE.PARK

Sers-toi de l'éditeur de Skate.Park pour placer des obstacles et des modules où tu veux!



Accède aux didacticiels interactifs à partir du menu de pause pour construire des skateparks dignes des pros.

ÉLÉMENS DE TERRAIN

Toute surface géométrique stationnaire sur laquelle un joueur peut rouler est un élément de terrain. Cela dit, rien ne t'oblige à respecter les lois de la physique : tu peux les faire apparaître, les orienter, les fixer à d'autres éléments, les coller aux murs ou les laisser flotter en plein ciel. La gravité, c'est du passé!

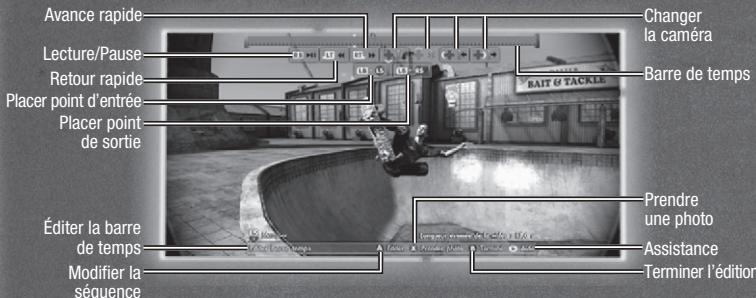
Déverrouille d'autres emplacements Skate.Park pour obtenir des éléments de terrain Vert, Place et Mégá. Les défis Prends le spot permettent aussi de déverrouiller des éléments spéciaux.

ACCESOIRES

Les accessoires sont des rails, des bancs, des bannières, ou tout autre objet stationnaire ou mobile de l'environnement qui n'attend que de se faire rouler dessus! Tu peux les déplacer, les pousser, bref en faire ce que tu veux. Ils obéissent aux lois de la physique et sont une véritable offrande pour les planchistes.

ÉDITEUR DE REDIFF

Enregistre tes plus belles séquences ou tes chutes les plus horribles, puis partage-les avec la communauté. À tout moment, ouvre l'Éditeur de rediff en appuyant sur  afin de revoir tes 90 dernières secondes de jeu.



Une fois l'édition de ta séquence terminée, appuie sur  puis sélectionne SAUVEGARDER REDIFF afin de l'enregistrer dans Skate. Média et la consulter plus tard, ou de la transférer sur skate.ea.com (site en anglais) pour le bonheur de la communauté.

Tu peux également sélectionner ÉDITEUR DE REDIFF à partir du menu de pause ou de l'écran Créer.

SKATE. MÉDIA

Regarde tes vidéos et tes photos, ou consulte les créations des autres joueurs en sélectionnant SKATE. MÉDIA à partir du menu de pause ou de l'écran Créer. Tu peux également revoir et modifier tes anciennes vidéos en sélectionnant MES REDIFFS.



VOUS AVEZ JOUÉ AU JEU.
ÉCOUTEZ MAINTENANT LA MUSIQUE.
PISTES SONORES ET SONNERIES DE TÉLÉPHONE
DE EA DISPONIBLES SUR WWW.EA.COM/EATRAX/

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Garantie limitée d'Electronic Arts

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts vous remboursera le prix d'achat ou vous fournira un remplacement, et/ou une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limite toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement defectueux de ce produit d'Electronic Arts, y compris le bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été informé de la possibilité de tels dommages. Certains Etats américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie, ou la limitation de la responsabilité pour les dommages indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels cas d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde les droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'Etat dans lequel vous habitez.

Retours à l'intérieur de la période de garantie de 90 jours

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement ou un remplacement. Si le support d'enregistrement est défectueux, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retracable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

Informations sur la garantie de EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivant la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

Courriel : fr-support@ea.com (en français)
Téléphone : É.-U. 1 (650) 489-4589 (en français)

Adresse postale du service des garanties de EA

Electronic Arts Customer Warranty
9001 N I-35 Suite 110
Austin, TX 78753

Avis

Electronic Arts se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel en tout temps et sans préavis. Ce manuel et le produit décrit à l'intérieur de ce manuel sont protégés par droit d'auteur. Tous droits réservés.

Service d'assistance technique

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), <http://support.ea.com> (en anglais)

Téléphone : L'assistance technique et l'aide au sujet de la facturation sont offertes en français entre 10h00 et 17h00, HNC.

Remarque : Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

É.-U. 1 (650) 489-4589
Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
9001 N I-35 Suite 110
Austin, TX 78753